



RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **L** to flip pages or pan, **R** to zoom, **B** to go back

## ● ごあいさつ

このたびは、Aオジオボックス<sup>TM</sup>専用ソフト「SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい操作方法でお楽しみください。なお「取扱説明書」は大切に保管してください。

●この取扱説明書に記載されている情報は取扱説明書のもので、ゲーム画面などの製品の仕様が一致しない場合もありませんがご留意ください。



2

## ● もくじ

激突カードファイターズとは?	4
ストーリーと主な公開先	5
ゲームの標準操作	6
ゲームの始め方	7
カードゲームの遊び方	8
バトル画面の表示	14
バトルの進め方	15
攻撃について	17
必殺について	19
援護について	20
オプションメニューについて	22
カードメニューについて	23
デッキの組み方	24
カードの入手方法	26
カードの交換	27
通貨について	29
途中で電源を切ったら	33

3

## ● 激突カードファイターズとは？

このゲームは、SNKとCAPCOMの人気キャラクターたちがくり広げる夢の対決を表現した、1対1で対戦して遊ぶカードゲームです。

## ● 基本ルール

2人のプレイヤーがそれぞれに自分で選んだデッキを構築して対戦します。そして、相手の**ヒットポイント(HP)**を先に0にした方が勝ちとなります。また、自分のターンの始めに**山札**が0になった場合は負けになります。

## 用語の説明

- **デッキ**…対戦で使用する50枚1組のカードの集まりのことです。プレイヤーが自由に組み合わせて使うことができますが、同じカードは3枚までしか組み込めません。なお、初めて対戦するときは、すでに組まれているスターターデッキを使用します。
- **HP**…プレイヤーの生命力を表し、場合により変化します。
- **ターン**…番のことです。この番にカードを引いて攻撃や能力使用などを行います。
- **山札**…ゲームスタート時にシャッフルされたデッキのことです。自分のターンの始めにカードを引くときは、常に山札の一番上のカードを引きます。

4

## ● ストーリーも主人公紹介

いままでは、SNKとCAPCOMが共同で発売したカードゲーム「80カードファイターズ」が大人気。あちこちでカード集めに集えるプレイヤーたちが、日夜対戦をくり返しています。

そんなとき、メーカー公認の大会「80カードファイターズ」が開催されることになりました。例に倣えのある人、ない人、みんな集めてきて対戦してきます。さあ、キスも挑戦してみませんか？


**ジェン**

性別：男

カードゲームに熱心な、夢  
のような対決、夢の対決が  
かたがで、マナとオーボース  
クン


**カイ**

性別：男

熱血汗を流す熱い14歳の  
子。80カードゲームで、  
かながら熱い心。

5

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## ● ゲームの基本操作

このゲームでは、主に以下のような操作を行います。



- レバー** : カーソルの移動 / プレイヤーの移動
- Aボタン** : 各項目・コマンド・カード・音効などの決定 / メッセージ読み / ゲームの進行
- Bボタン** : 各項目・コマンド・カードなどのキャンセル / メッセージ読み / 1つ前の画面または操作にもどる
- オプションボタン** : オプションメニューの表示 / カードの並び替え / カーソル飛ばし / カードデータの表示 / デッキ内容の一覧

もしレバー+Bボタン操作で、マップ画面のダッシュ移動やバトル画面のショートカットが行えます。

6

## ● ゲームの始め方

オープニングアニメ後のタイトル画面でAボタンを押してください。スタート画面で3つのメニューのいずれかを選んでAボタンを押してください。



### つづきから

セーブデータの読み込みができます。セーブデータがない場合は表示されません。

### はじめから

ゲームを開始から選ぶことができます。はじめに男の子と女の子のどちらかをプレイヤー(主人公)として選び、それから名前を入力してください。文字はレバーで選び、Aボタンで入力します。まちがえたときは、Bボタンで1文字ずつ消して入れ直してください。また、画面下の「カタカナ」「ABC」のどちらかを選ぶと、それに対応して画面の文字が変わります。すべてを入力したら「おわり」を選んでAボタンを押してください。

### ルールせつめい

「おまげかた」と「ようこかいせつ」の2つのメニューが選べ、カードゲームのルール説明やゲーム中では使われる用語の解説を見ることができます。

7

## ● カードゲームの遊び方

### 用語の解説

このゲームで使用するいくつかの用語HP4で紹介した以外について簡単に解説します。

- **キャラカード**(以下**キャラ**) 対戦のメインカードです。攻撃や能力の使用ができます。
- **アクションカード** 対戦を有利に運ぶために不可欠なお助けカードです。
- **場** キャラが攻撃をくらひけるフィールドのことです。
- **手札** 各プレイヤーが手に持っているカードのこと。最初は5枚で、自分のターンが来るごとに山札から1枚補充できます。手札の枚数に制限はありません。
- **捨て札** 使用済みのカードのことです。使ったアクションカードやK.O.されたキャラがこれに属します。
- **HP** ノルポイントのことで、キャラの攻撃力と体力の両方の数値を持つ数値です。
- **SP** ソウルポイントのことで、アクションカードの使用や各種効果で消費されます。場に出したキャラのSP値は0だけ減っていました。
- **倒産** キャラが攻撃したときなどに陥る可能性があります。倒産のことで、自分のターンの始めに削除されます。
- **能力** キャラが持つ特殊能力のことで、その種類により□・△・○で表示されます。

- ：使用するときに効果を発す
- △：場にあると自動的に発動する
- ：通常的に場に出ている限り効果が続く

8

## ● キャラカードの見方



キャラクターのイラスト

カードの名前  
HP  
BP  
SP

カードや能力の思い出せ!



9

## アクションカードの見方

キャラのSPを増やしたり、プレイヤーのHPを回復させたりと、場において様々な効果を発動します。SPが足りていない場合は1ターン中に何枚でも使えます。



カードのイラスト

カードの名前

カード分類  
アクションカードということを示します。

消費SP  
そのアクションカードを使う上で消費するSPです。

わしは強い!



10

## カードゲームの流れ

### 1 デッキを組む

自分が使うデッキを構築します。50枚1組で、同じカードは3枚までしか組み込めません。組み方については、P24-25で説明します。

### 2 山札から手札を5枚引く

デッキがシャッフルされて、5枚のカードが自動的に手札となり、それ以外は山札です。

### 3 先攻・後攻を決める

ランダムで先攻と後攻を決めます。

よそ見  
まんねよ!



11

### 4 自分のターン

次の一歩の準備にしたがって自分のターンを始める。

#### a. 自分のキャラの準備確認

自分のキャラと員の準備を確認します。ただし、出た直後だけはまだキャラが出ていないので確認ありません。

#### b. カード引き

山札内に自分の山札からカードを1枚引きます。このとき、山札がないと引けなくなります。

#### c. メインターン

ここでは次の4つのことを好きな順番で行えます。

- ① **キャラを場に出す** (1ターンに1キャラまで / 最大8人まで)  
手札からキャラを「入場」して場に出すことができます。場に立たばかりのキャラは、そのターン中は攻撃・回復が使用できません。次のターンで使用可能になります。
- ② **キャラで攻撃する** (1ターンに1キャラまで)  
出たばかりのキャラや相手のキャラには「入場」できません。
- ③ **アクションカードを使用する** (HPがあれば1ターンで何度でも使用可能)
- ④ **キャラの回復力を使用する**  
使用するとそのキャラは回復します。また、出たばかりのキャラや使用中のキャラは回復力を使うことはできません。

#### d. 攻撃する

キャラによる攻撃には「単体攻撃」・「全体攻撃」の2つがあります(P17・18にて説明)。攻撃をして必死なれなかった場合は攻撃を行ったキャラのHPが半分だけ相手のHPを減らせます。ただし、場に立たばかりのキャラや回復しているキャラは攻撃が行えません。また、攻撃後は自動的に相手のターンに移ります。この時、攻撃を行ったキャラは回復し、基本的に次のターンの最初で回復が終わるまで使えません。

### 5 相手のターン

相手のターンで攻撃をしかけられたら、それに対して応答することができます。応答とは、相手のキャラの攻撃を自分のキャラで防ぐことです(P18にて説明)。ただし、応答できるのは、攻撃してきたキャラ「入場」または全体攻撃1回に対し、キャラ「入場」していないものに限るのみです。応答しない場合は、自分のHPが減ります。

### 6 勝利の決定

バトルをくり返して、どちらかのHPが0になるか、もしくは山札からカードを引けなくなる(カードがなくなる)と、バトル終了です。

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back.

## ● バトル画面の見方

CPU側も通常対戦も、バトルは主にこの画面で行われます。



「てふた」「しんぱる」「かいせつ」「こうげき」「のうりょく」「あわら」の7つのメインコマンドを選択することができます。



14

## ● バトルの進め方

自分のターンのときに次のメインコマンドの平から実行したいものを選んでください。

### てふた

手札をどう使うかを選択できます。キャラカードの場合、手札の中からキャラを選択し、そのキャラを場に出すときは「つかう」を選び、どの場所に出すかを決定してください。キャラのデータを見たいときは「データ」を選択してください。また、オプションボタンでカードを調べ換えることもできます(CPU戦時のみ)。



### しんぱる

場の状況を調べることができます。4つのサブコマンドの平から選んでください。

- 場のキャラ……場に出ているキャラのHPや能力などがわかります。
- ひょうせう……自分と相手の手札や置札の数などが表示されます。
- 自分の場で札……自分の場で札が表示されます。
- 相手の場で札……相手の場で札が表示されます。

### かいせつ

ゲーム中に出てくる用語の解説をします。選択した用語の簡明な説明が表示されます。

15



## ● バトルの進め方

### ① 攻撃

場に出ているキャラを使って相手を攻撃できます(場に出たばかりのキャラや倒れているキャラは使えません)。攻撃可能なキャラを選択して、「たたく」「ぶがったい(HP回復)」、「ぶがったい(HP回復)」のいずれかを選んでください。

攻撃キャラが複数いる場合は、すべてのキャラで攻撃するか、指定したキャラだけで攻撃させるかを選択できます。攻撃をしたあとは自動的に相手のターンになります。

### ② 回復

場に出ているキャラの回復力を使えます(場に出たばかりのキャラや倒れているキャラは使えません)。回復力を使いたいキャラを選択してください。そのキャラの回復力によっては、回復力を超える対象を選ぶものもあります。



### ③ 終わる

自分のターンが終了します。このコマンドを選んだら、取り消すことはできません。キョアボタンでカーソルが「おわる」に再び、再攻撃するとターンが終了します。

16

## ● 攻撃について

攻撃は、場に出ている攻撃可能なキャラで行います。攻撃には「人ずつ攻撃する(単独攻撃)」、複数のキャラで攻撃する「合体攻撃(S.P.消費)」の2つがあります。攻撃のときに負けたキャラは捨て札になります。また、単独攻撃は同時に3発まで可能です。



### ④ 敵のHPの計算方法

攻撃キャラと防御キャラの差で、敵のHPの引き算が行われます。

攻撃キャラHP500で防御キャラHP300の場合は、攻撃キャラのHPが500-300=200になります。

防御キャラは0のため、捨て札に置かれます。

オシに勝てるかな。



17

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## SPを溜めて合体攻撃を便し!

合体攻撃は、常に敵の攻撃可能なキャラが出ているとき、一定量のSPを消費して、相手に真逆ダメージを与えることができる強力な攻撃です。合体攻撃は2キャラ合体でSP5消費、3キャラ合体でSP10消費となります。

### —真逆ダメージの解説—



1 相手サスカッチ (SP400)

2 相手ザンギエフ (SP700) の合体攻撃

VS

天門 (SP600)

- 1) サスカッチ対天門はSP400対SP600で天門の勝利。天門のSPは600-400=100となります。
- 2) 続いてザンギエフ対天門はSP700対SP100でザンギエフの勝ちとなり、そのSPは700-100=600です。
- 3) ザンギエフの残りSP600分が、相手のHPから減ります。

### —合体攻撃の注意点—

合体攻撃のときには、威力が無効になります。例えば、ハイドラムンは「ハイドラムンが相手自身にダメージを与えた場合にSPを最大3ポイント減らせる」という能力を持っていますが、合体攻撃で真逆ダメージを与えてもSPは減らされません。

## 応酬について

相手のキャラの攻撃を自分のキャラでブロックすることができます。応酬は出したばかりのキャラでも大丈夫。応酬するかどうかは、プレイヤーが選択できます。

(応酬した場合)

キャラ同士のパトルになります。

(応酬しない、または自分のキャラが横にいない場合)

相手の攻撃がプレイヤー自身にヒットしてHPが減ってしまいます。

(注意)

- ・横にしているキャラでは応酬できません。
- ・相手の攻撃キャラ1人または合体攻撃1回に対して、応酬できるキャラは1人です。

### 応酬するときの操作

バトル中に相手が攻撃してきたら、画面に次の3つのコマンドが表示されます。いずれかを選んで相手の攻撃に対応してください。

- **応酬する**…… 応酬します。応酬キャラとその相手キャラを選んでください。
- **応酬しない**…… 応酬しません。相手の攻撃によって自分のHPが減ります。
- **横のキャラ**…… 自分と相手のキャラのSPや能力を調べられます。

## ● 回復について

場に出ているキャラと特定のキャラを引けて、HPを1000ポイント回復させる「回復」といいます。回復は場に出ているキャラで行えますが、場に出たばかりでないことと回復していないことが条件です。

### 回復させるキャラと回復されるキャラの関係

キャラによって回復してくれるキャラ、回復のいいキャラが決まっております。それらはカーソルで確認することができます。「回復」ボタンを押すと開いてください。その中、コマンドがある場合、BNKキャラから回復してくれるCAPCOMキャラが、CAPCOMキャラから回復してくれるBNKキャラがいることを示します。

### 【注意！】

回復のいいキャラ同士は基本的に互いに回復しませんが、一部例外があります。

（例：シャロとヨリの場合）

シャロはユメに回復できますが、ユメはシャロを回復できません。



20

## ● 回復するときの操作

回復してくれるキャラが手元にある場合、そのキャラを選んで回復をかけたいキャラにカーソルをあわせ、Aボタンを押してください。回復が行われ、リブアップします。

### 【注意！】

- 回復は1ターンにつき1回です。
  - 回復されるキャラは回復しませんが、攻撃で能力を落とすことができます。
- 回復されたキャラがKOされると、回復しきれないままそのままにKOになります。
- 回復したキャラの能力は回復されませんが、回復しきれないままに能力が低下します（回復もありません）。



21

Use (L) to flip pages or pan, (R) to zoom, (B) to go back.

### ○ オプションメニューについて

マップ画面でオプションボタンを押すと、オプションメニューが表示されます。そのときの状況に応じて必要なメニューを選択してください。

#### ステータス

プレイヤーの現在の健康、プレイタイム、持っているコインなどを確認できます。

#### カード

カードメニュー画面で持っているカードの種別やアツキを確認することができます。→P23

#### セーブ

現在の状況をセーブします。「セーブしてもいいですか」のメッセージに対して「はい」を選択するとセーブを行います。なお、このゲームではセーブを1回しかセーブできませんので、セーブを行うと他のデータは自動的に消去されてしまいます。

#### メッセージ

メッセージを表示する語句をお好み、「ふつう」、「はい」、「いいえ」から設定できます。

#### つうしん

通信対戦やカードの交換などが行えます。→P29 ~32



### ○ カードメニューについて

オプションメニューで「カード」を選択するとカードメニュー画面が表示されます。ここでは、次の4つのカードメニューを選択することができます。目的に応じて選択してください。

#### アツキをくむ

アツキの枚数を増やすことができます。組み替えたいアツキ あるいはあたらしくアツキを交換してください。→P24 ~25

#### カードアルバム

今まで入手したカードのデータとカテゴリーを閲覧することができます。BANKタイプカード、H-CARDGMタイプカード、アクションカードの3つの種類ごとにカードとその説明が表示されているので、レバリー番号で見たかったカードの種類を選んでください。同じレバリー番号のページをひく続き、2下でカードを選んでAボタンを押せば、そのカードの情報が表示されます。カードの種類を切り替えたいときはBボタンを押してください。

#### アツキをアツキ

追加あるアツキからバトルに使用するものを選択できます。

#### アツキの名前をえ

アツキの名前をつけたり、すでに作成してあるアツキの名前を変更したりすることができます。アツキを選択して名前を入力してください。アツキの名前の入力方法は、プレイヤーの名前を入力するときの操作と同じです。



RESE  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **L** to flip pages or pan, **R** to zoom, **B** to go back

01/04

### デッキの組み方

カードメニューの「デッキをくむ」を実行すると、デッキの組み替えが開始してきます。

#### デッキ組み替えまでの手順

- ① オプションメニューの「カード」を選択
  - ② カードメニューの「デッキをくむ」を選択
  - ③ 組み替えたいデッキあるいは「あたらしいデッキ」を選択
  - ④ デッキ組み替え画面で表示メニューを組み替える
- (※「あたらしい」は、もともと組み替えるデッキを選択したときのみ、手動で指定が可能です)



### デッキの組み替え操作

まず、レバーを右で種別を選択します。種別を決めた後、左のレバーを右でページを切り替え、レバー上下でカードを選んでください。カードを決定するとカード名が表示するので、さらにレバーを右でカードの枚数を選び、Bボタンで確定します(同じカードは3枚まで)。この操作を繰り返してデッキの組み替えが完了したら、Bボタンを押してください。



「ほそん」、「くまず」、「やめる」の3つのコマンドが表示されるので「ほそん」を選んで実行してください。新しくデッキを組んだ場合は、「ほそん」を実行したあと、デッキの名前を入力します。また、デッキをすべて削除から組み直したい場合は「くまず」を、組み替えをやめたい場合は「やめる」を選んでください。

- ・カードの種別、カード名、枚数をそれぞれメニューから選択すると、デッキの名称もここで決められます。このデッキは初期設定では、デッキのボタンを押すことで、B1のカード種別の初期設定が出来ます。
- ・各カードは、1人を含む合計で、30枚まで選べるので、手動でカードの種別を見る、とができます。

USE  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

## カードの入手方法

スターターパック（最初に持っているカード）以外のカードは、通常、開封によって入手できます。また、いろいろな形でカードを手に入れることもできます。そのほか、ゲーム内でのカード交換やあざむきの力、交換によって手に入ることが可能です。カードの数は300枚、たくさん集めて遊びたいと思います。

## カードのレアリティ

カードにはレアリティ（入手の難易度）が設定されています。レアリティは低いほど入手しやすい順からD→C→B→A→Sとなっており、レアリティAやレアリティBのカードになると、なかなか入手できません。レアリティはカード交換の時の目安になります。

この写真  
良く撮れたかな？  
フーン。



26

## カードの交換

### カードトレードマシン

同じカードばかりあっても困る。というときはカードトレードマシンを利用してください。使わないカードをまとめてトレードマシンに入れば、ランダムで選ばれた1枚のカードと交換できます。貴重なカードが出てくることもある。入れたものと同じカードが出てきてしまう場合もあります。また、カードが出てきた瞬間で、それまでのデッキ内蔵のデータが自動的にセーブされるので、ご注意ください。交換条件はレアリティCのカードなら10枚投入、レアリティBのカードなら5枚投入です。



### 利用方法

まず、捨てるカードのレアリティを確認し、3枚投入するカードを念のため枚数は確認してください。カードすべてが選ばれると、トレードマシンに入れてみたいカードを選択できます。ほしいカードはランダムで選ばれたカードが出てきます。

27

Use (L) to flip pages or pan, (R) to zoom, (B) to go back.

CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

### カードトレードショップについて

ゲーム中のカードの交換もできるお店があります。トレードショップにあるカードなら、同じショップにあるカードと交換することができます。また、トレードショップで交換することで自分の手に入らないカードも取れます。



### 利用方法

はじめにカードのカテゴリー画面が表示されるので、見たいカードを選んでください。見たいカードの価格を見るときは「データ」を選び、交換の条件が満たったら「オケ」を選びます。そのあと交換するカードの枚数を選び、交換する枚数を確認して「はい」を選択すれば交換成立です。

えっなに!



### 通信について

通信ケーブル（別売）や無線ユニット（別売）を使って、友だちと通信対戦やカードの交換を行うことができます。詳しくは通信を利用した遊び方についての説明です。通信の際は通信ケーブル1本（または無線ユニット2個）、1台あたりカードファイアーズソフトカセット2個（バージョンもがいでOK）、本体の通信メモリアダプタ（またはメモリアダプタ）を接続して正しくセッティングしてください。

### 通信メニュー

オプションメニューの「つらしん」を選択すると、通信メニューが表示されます。実行したいメニューを選んでください。



- 通信対戦** 通信対戦を行います。
- カード交換** 必要なカードをあげるすることができます。
- カードをもらう** 通信相手からカードをもらうことができます。
- カードをあげる** 「通信対戦」「通信ファイアーズ」にカードを「自分のデータ」を通信します。自分の自分や相手の通信ユニットナンバーを登録したりします。

- \*1 「通信対戦」通信ファイアーズは、MSK VS. DAPCOMという名のソフトで、99年12月、発売予定の対戦ゲームです。
- \*2 「カード交換」や「カードをもらう」は、「通信対戦」通信ファイアーズのインストールが完了した後にのみ実行可能です。

## ● 無線ユニットの設定

無線ユニットを使う場合は、最初に「むせんせうでい」を行ってください。これを行わずに無線ユニットを使うことはできません。「むせんせうでい」には、次の3項目があります。

### 1 じまんのおせんNo. にやうりやく

自分の使う無線ユニットの「むせんNo.」を入力します。「むせんNo.」とは、無線ユニット本体に書かれてあるシリアルナンバー(アタタの数字)のことです。レバーの上下左右で数字入力してください。

### 2 おせんユニットどうろく

通信相手の無線ユニットの「むせんNo.」を登録します。登録する場所を選択して、相手の「むせんNo.」を入力してください。そのあと相手の名前も入力すれば、登録完了です。

### 3 おせんユニットをさきぞ

何々の通信可能な無線ユニット(このメニューに入っている人)を選択します。

30

## ● 通信対戦の始め方

### 1 通信を始める

まず、両者ともに通信メニューの「たいせん」を選び、通信対戦後にゲームデータがセーブされてもよいかの問いに「はい」と答えます。そのあと通信ケーブルか無線ユニットかを選択してください。通信ケーブルを選択した場合は、どちらかがAボタンを押して通信開始です。無線ユニットを選択した場合は、相手の「むせんNo.」を入力するが、リストの半分の通信相手を選択すると通信が始まります。

### 2 対戦ルールを設定する

通信対戦を始める前にルールを設定することができます。次の3つの試合方式のいずれかを選んでください。

#### ● ランダムでカード

両者はランダムでカードを1枚入手させます。両者にミスはあきません。

#### ● ノーマルでや

それぞれ対戦の前に自分のカードを1枚選びます。両者は、その選んだカードを相手に送られてしまいます。

#### ● せきでや

両者は勝手に使用中のデッキからカードを1枚選られてしまいます。カードはランダムで選ばれます。

### 3 ハンディキャップを設定する

プレイヤー間でハンディキャップを設定するかどうかを決めます。設定する方を選ぶと、互いのデッキが皆からCPUが自動的にハンディキャップを算出して対戦が始まります。設定しない場合は、HPの差が後に対戦に入ります。

31



### ● 通信によるカード交換

#### ● 相手にカードをあげる場合

相手に自分のカードをあげるときは、カードメニューの「カードをあげる」を選んでください。相手にあげてもいいカードを最大5枚(104枚)まで選択できます。選んだカードはボタンで「あげる」「やめる」のコマンドを表示させ、「あげる」を選択してください。あとは通信ケーブルが接続ユニットが通れば、相手にカードを交換することができます(接続ユニットの場合は通信前に相手を選ぶ必要があります)。

#### ● 相手からカードをもらう場合

相手からカードをもらうときは、カードメニューの「カードをもらう」を選んでください。通信ケーブルが接続ユニットが通れば、相手のカードを交換することができます(接続ユニットの場合は通信前に相手を選んでください)。

#### ● 「頂上決戦 通信ファイターズ」にデータを送る

「頂上決戦 通信ファイターズ」に、カードアルバム内のデータ(カード収集の進捗率)を送ることができます。カードメニューの「データバックアップ」を選んでください。データを送ったらどうなるかは、自でのお楽しみです。

### ● 途中で電源を切ったら

CPU熱に慣れ、バトルの途中で電源スイッチを切ってもそのターンの最初から再開することができます。ただし、電池切れの場合やACアダプタを抜いて電源を切った場合は、バトルに復帰することはできません。

#### ● 復帰の方法

- ①バトル中に電源スイッチを切って、ゲーム終了しますソフトのセットは変化したまま。
- ②再び電源スイッチを入れたとき、バトルから始めるかどうかを選択できます。
  - 「はい」を選ぶと、バトル中に電源を切ったターンの最初から再開します。
  - 「いいえ」を選ぶと、オープニングにもどります。

#### ● 注意!

バトル中に電源を切っても、いったんソフトのセットを抜いてしまうと、再び電源を入れたときにバトルに復帰できない場合があるので注意してください。

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **(L)** to flip pages or pan, **(R)** to zoom, **(B)** to go back

# MEMO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

本製品に関するお問い合わせは、下記まで

**SNKサービスセンター**

TEL.06-6704-0063(大阪府吹田市)

TEL.06-6704-0066(大阪府堺市)



**SNKホームページ**

インターネットで“ネオジオおめでとう”の  
画像情報をチェックしよう!!

<http://www.snk.com>

## SNKサポーターズクラブ



入会希望の方は、郵便局所定の申し込み用紙に必要事項を記入  
し、3,000円を郵便局にてお振り込みください。

□ 入会番号	00000-0-000000	金額	3,000円
加入者名	SNK サポーターズクラブ事務局		
お届け先	郵便番号・住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・ 職業(学年)・所有しているゲーム種(複数回答可)		
お送り先住所氏名	ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号を お書きください。		

\* 振り込み手数料はお客さまのご負担になります。ご了承ください。

### 入会すると、こんな特典がもらえるよ!

- 入会記念グッズ** 特大ウエストポーチとバスケース
- 会員特典**
  - ★メンバーズカード
  - ★会報誌「SNKサポーターズクラブ  
タイムズ」(年4回発送予定)
  - ★シーズンメール(届中見舞い・年賀状)
  - ★オリジナルグッズ通信販売
  - ★「SNK開発ビル」見学ご案内



**お問い合わせ先**

〒584-0053 大阪府吹田市  
株式会社SNK SNKサポーターズクラブ事務局  
☎06(6)704-0066 [受付時間] 10:00~17:00(土・日・祝日除く)

Use **L** to flip pages or pan, **R** to zoom, **B** to go back



株式会社SNK

〒100-0001

東京都千代田区千代田

〒100-0001

東京都千代田区千代田

〒100-0001

東京都千代田区千代田

〒100-0001

〒100-0001

〒100-0001

RESET  
CONTROLS  
DISPLAY  
MANUAL  
REWIND

Use **L** to flip pages or pan, **R** to zoom, **B** to go back